# Amstrad bladet

1. ÅRGANG 1984 NR. 1. LØSSALG 19,85.

ex 2



## NYHEDER

for AMSTRAD




## TEST

af software

## Programkonkurrence

-med mange præmier

Amstrad service til læser

# Praktiske oplysninger

*Forsiden af Lars Jakobsen*

Alle breve, artikler o.lign. sendes til:
AMSTRADBLADET
Hovedgårdsvej 4
8600 Silkeborg

Vi har telefontid tirsdag kl. 15–17 på (06) 82 13 52. Da vi har mange samtaler i telefontiden, vil det lette os en del, hvis du skriver i stedet for at ringe. Du er også velkommen til at indtale en besked på vores telefonsvarer uden for telefontiden.

Ansvarshavende redaktør og annoncesalg:
Lars Aarup Jensen

Redaktør af Teknisk brevkasse:
F. Fibæk Laursen

Lay-out/rentegning:
Lars Jacobsen

Korrektur:
Lasse Andersen

Fotosats:
Jysk Fotosats ApS, Århus

Tryk:
Skansø Tryk, Viborg

Foto:
Grafisk Produktion.



RETTELSE!
Allerede i vores første nummer må vi bringe en rettelse. På vores løbeseddel skrev vi, at der kommer 6 numre i '85. Det passer ikke, der kommer selvfølgelig 7. Vi undskylder mange gange.

Rekvisitter venligst udlånt af:
Klods Hans og Kaffehuset, Skanderborg.

AMSTRADBLADET udgives af forlaget:
MICROTECH
Hovedgårdsvej 4
8600 Silkeborg

## er der lidt af en journalist

–I dig...
Skriv en artikel til AMSTRADBLADET. Til hvert nr udvælger vi den artikel vi synes bedst om og bringer den i bladet. Du bestemmer artiklens indhold. Det skal bare være relevant nok til at bringe i et computerblad. Artiklen skal ca fylde to maskinskrevne A4 sider... Vi forbeholder os ret til at forkorte de indsendte artikler og foretage omformuleringer, hvis vi mener det er nødvendigt. Send artiklen inden 10 jan. Skriv til os, og få mulighed for at tjene på din HOBBY...

# Fra AMSTRAD's redaktion

VELKOMMEN til det første nummer af AMSTRAD-BLADET!
Dette blad er det officielle brugerblad i Danmark og vil indeholde spændende læsestof for alle AMSTRAD-entusiaster.
Redaktionen består af en gruppe mennesker, der glæder sig meget til at bringe mange nyheder ud til læserne og samtidig bringe disse tættere på hinanden, så de kan få en gensidig glæde af de erfaringer og oplevelser, man har gjort sig. Allerede nu kan vi mærke, interessen for bladet breder sig, og vi ser frem til at kunne udvide det til mindst det dobbelte sideantal og samtidig begynde at bringe nogle flere farvereportager.
Hvad angår de nye ejere af AMSTRAD kan disse se frem til et interessant blad, som vil beskæftige sig med alt, hvad der sker omkring AMSTRAD computere. Oven i alt dette vil bladet indeholde artikler om nyheder og software- og hardware-området samt beskæftige sig med den rivende udvikling, som computerverdenen er inde i.
Bladet vil hver gang indeholde en række faste punkter, som vi håber vil fremstå som en service for læserne.
Lærer F. Fibæk Laursen vil besvare spørgsmål af enhver art i den tekniske brevkasse. Her vil læserne kunne søge løsninger på de mulige problemer, der vil opstå i forbindelse med brug af en computer. I denne sammenhæng modtager vi gerne læserbreve og kommentarer med ros, kritik, gode råd eller hvad man nu ellers kan finde på. Som et andet tilbud synes vi, at en køb og salg rubrik vil være en nødvendighed. Her kan private få deres annoncer bragt for små penge, uanset om det drejer sig om køb, salg eller bytte. Det tredje faste punkt vil være en artikel skrevet af en udvalgt læser. Det gælder selvfølgelig for jer at skrive om de emner, som I mener, vi er gået for let hen over. Derfor håber vi, at så mange som muligt begynder at forfatte og sende bidrag til redaktionen. Hvert bidrag vil naturligvis blive grundigt gennemlæst, og det bedste vil blive honoreret og bragt i bladet.
Alle artiklerne bliver gemt, og efter hvert andet nummer trækker vi lod blandt de bedste – og der vil blive kåret en vinder.
Databånd og joysticks m.m. vil i de næste numre dukke op som nogle specielle læsertilbud og til en meget favorabel pris.
Som en festlig start på det nye AMSTRADBLAD vil dette og de kommende numre indeholde en stor software-konkurrence. Har du et program, kan du sende det ind, og så har du chancen for at vinde nogle flotte præmier. Mere om dette inde i bladet.
Første afsnit af denne reportage vedrørende et interessant projekt er netop ved at være færdig. Det kaldes AMSTRAD skolen og er et af hovedpunkterne i den næste udgave af AMSTRADBLADET. Så derfor: Glæd dig!
Til slut kunne det vel være interessant at fortælle, hvorfor AMSTRADBLADET blev en realitet.



*Lars Aarup Jensen som tegnestuen ser ham*

## INDHOLD

Da Dinamikro for kort tid siden skrev kontrakt med den engelske AMSTRAD fabrik, var det fordi, at markedet manglede en computer, der kunne tilfredsstille store behov for små penge.
AMSTRAD har i mange år leveret stereoanlæg verden over og har nu startet en computer-produktion (med stor succes), så derfor var det helt klart, at den også måtte dukke op i Danmark. Derfor er det også nødvendigt med en informationskilde og en kontakt mellem brugerne.
Det er vores hensigt, at AMSTRADBLADET skal sørge for dette, og vi håber at få samme succes som computeren.

God fornøjelse!

*Lars Aarup Jensen*
redaktør

# mikrodata

MED

HOBBY-DATA

25 DKR.




**TESTER — PROGRAMMER — NYHETER**
**KONKURRANSER — UNDERVISNING**
**TEMASIDER — KLUBBSIDER — BRUKTMARKED**

☐ *Ja takk, jeg bestiller abonnement på MIKRODATA 1 år (10 utg.) NKR. 178,–*

☐ *Jeg vil gjerne kikke på fire gamle MIKRODATA!*

Navn: ..........................................

Adresse: ..........................................

Postested: ..........................................

Land: ..........................................

Underskrift: ..........................................

*AMSTRAD 1–84*

# NYHEDER til AMSTRAD...

**Godt nyt til alle AMSTRAD-ejere! Inden for kort tid kommer printeren DMP 1 og en ny spændende diskettestation. Oven i dette er der interessant faglitteratur på vej.**



*Øverst: Printeren der kommer i handelen omkring nytår*

### Printeren

Omkring årsskiftet lancerer importøren af AMSTRAD, Dinamicro, printeren DMP 1. Der er tale om en prisbillig dot matrix printer, som er udstyret med traktorfremføring (dvs. at der skal bruges papir med huller i siderne). Printeren er så fleksibel, at der kan benyttes papir med en bredde mellem 4' og 10' (A4). Til dem, der har tænkt sig at benytte printeren til erhvervsbrug, kan vi oplyse, at DMP 1 er i stand til at tage en original og en kopi, da den maksimale papirtykkelse er på 0,15 mm.
Printeren DMP 1 hører ikke til blandt de hurtigste, men alligevel må man sige, at 50 tegn pr. sekund ikke er helt dårligt for en printer i den prisklasse. Med hensyn til grafik så er DMP 1 i stand til at lave fuld screen dump. Det betyder, at computeren kan overføre skærmbilledet til printeren. For hver karakter har DMP 1 6×7 dots. Printeren er med andre ord så avanceret, at den kan frembringe en betydelig mængde god grafik. Farvebåndet vil være placeret i en kassette, og dermed vil den praktiske og nemme udskiftning være sikret.
Printeren vil inklusive kabel komme til at koste 3295,- kr. Desværre kan vi ikke opgive prisen på farvebånd endnu, men vi håber at kunne bringe den i et senere nummer.
Ifølge importøren vil der i første omgang kun komme et forholdsvis lille parti af den omtalte printer, så der bliver rift om dem.
Vi vil snart vende tilbage med en uddybende test af DMP 1, hvor en beskrivelse af de brugte fagudtryk også vil være at finde.

### Diskettestationen

Ved modtagelse af printeren DMP 1, oplyser Dinamicro, at man også vil modtage en mindre sending diskettestationer. Disse diskettestationer består af et diskettedrev og et disketteinterface (også kaldet DDI-1), som vil være i stand til at styre to drev. Diskettestationen er så udviklet, at den skriver på begge sider af disketten. Dette medfører, at disketten, når den er formateret, vil have en kapacitet bestående af 180 kbytes på *hver* side.
En enkelt diskettestation inklusive et interface, CP/M 2.2, LOGO og AMSDOS basic, vil koste 4495,- kr.
Hvis man ønsker at indbygge et ekstra drev (FD 1), vil dette koste 3385,- kr.
Diskdrevet er et 3" drev fra de kendte japanske HITACHI fabrikker.
CP/M 2.2 er Digital Research's berømte CP/M, hvortil der også findes et utal af programmer.
LOGO stammer også fra Digital Research, og den skulle sætte dig i stand til at lave en masse såkaldt skildpaddegrafik.
Det forlyder, at basic'en AMSDOS skulle være en anelse bedre end den der sidder i computeren.
Alle disse detaljer vil vi naturligvis også vende tilbage til en stor test, som vi forhåbentlig får klar til næste nummer. Så glæd dig!

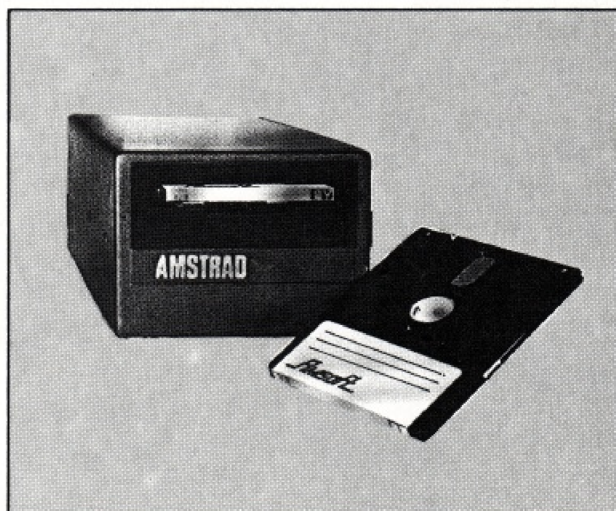
### Faglitteratur til AMSTRAD

Den gigantiske efterspørgsel efter de nye AMSTRAD-produkter er naturligvis årsag til, at der allerede i løbet af denne måned dukker spændende faglitteratur op i Danmark.
Der er tale om tre engelsksprogede bøger og en på dansk.




*Nederst: Diskettestationen der dukker op samtidig med printeren*

De tre engelske er Guide to CP/M, Guide to LOGO og en Introduktions Manual, som alle er udgivet af AMSOFT.
De to førstnævnte bøger henvender sig selvfølgelig primært til ejere af den nye diskettestation, men det vil også være interessant læsning for folk, der tænker på at erhverve sig en sådan. Vi kan endnu ikke oplyse en pris på de to guides, men Introduktions Manualen vil komme til at koste 158,- kr.
Den danske bog hedder Min utrolige AMSTRAD og er udgivet af forlaget Garand Computer, Odense. Bogen er skrevet af Mogens Larsen, og den indeholder oplysninger om grundlæggende programmering, grafik, talsystemer, matematiske funktioner m.m. Prisen på denne er 178,- kr.
Så snart som muligt vil vi kigge nærmere på disse bøger, og vi kan glæde læserne med, at vi allerede i dette nummer har anmeldt Mogens Larsen's Min utrolige AMSTRAD.



# Så meget software er der til AMSTRAD...

**Allerede nu er der et stort udbud af software til AMSTRAD CPC 464.**

Vi har fra importøren Dinamicro modtaget en omfattende software-liste med oplysninger om titler, priser og den forventede ankomstdato til Danmark. For ikke at vildlede vore læsere for meget, beder vi dem tage de oplyste ankomstdatoer med et vist forbehold. Der *kan* forekomme eventuelle forsinkelser med hensyn til leverance.
De fleste af de nævnte programmer kommer fra AMSTRAD's datterselskab AMSOFT, men der findes også et par stykker fra andre firmaer.
Vi starter med AMSOFT's udvalg:

| | | | |
|---|---|---|---|
| SOFT 109 | Home Runner | 139 kr. | |
| SOFT 110 | Grand Prix Driver | 139 kr. | sep. |
| SOFT 112 | Harrier Attack | 139 kr. | |
| SOFT 113 | Sultans Maze | 139 kr. | |
| SOFT 114 | Spanner Man | 139 kr. | |
| SOFT 115 | Oh Mummy | 139 kr. | |
| SOFT 117 | Roland in the Caves | 139 kr. | |
| SOFT 118 | Roland on the Ropes | 139 kr. | |
| SOFT 121 | Gems af Stadus | 139 kr. | |
| SOFT 124 | 3D Spaceship Chase | 139 kr. | nov. |
| SOFT 125 | Chess | 139 kr. | |
| SOFT 126 | Laserwarp | 139 kr. | |
| SOFT 127 | Star Clash | 139 kr. | okt. |
| SOFT 128 | Haunted Hedges | 139 kr. | |
| SOFT 129 | Codename Mat | 139 kr. | |
| SOFT 132 | Hunchback | 139 kr. | okt. |
| SOFT 133 | Xanagrams | 139 kr. | |
| SOFT 134 | Pengwyn | 139 kr. | okt. |
| SOFT 135 | Hunter Killer | 139 kr. | |
| SOFT 136 | 3D Invaders | 139 kr. | |
| SOFT 144 | Electro Freddy | 139 kr. | |
| SOFT 146 | Admiral Graff Spee | 139 kr. | |
| SOFT 147 | Star Commando | 139 kr. | okt. |
| SOFT 148 | Map Rally | 139 kr. | |
| SOFT 149 | Crazy Golf | 139 kr. | |
| SOFT 150 | Punchy | 139 kr. | |
| SOFT 151 | Zakil | 139 kr. | sep. |
| SOFT 152 | Trible Trouble | 139 kr. | sep. |
| SOFT 166 | Cubit | 139 kr. | |
| SOFT 167 | Combat | 189 kr. | okt. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| SOFT 168 | Flight Simulator | 189 kr. | okt. |
| SOFT 169 | Roland Goes Digging | 139 kr. | |
| SOFT 170 | Roland in Time | 139 kr. | |
| SOFT 171 | Neptunes Daughter | 139 kr. | okt. |
| SOFT 172 | Jet Boot Jack | 139 kr. | okt. |
| SOFT 173 | Manic Miner | 139 kr. | okt. |
| SOFT 174 | Jet Set Willy | 139 kr. | okt. |
| SOFT 175 | Astro Attack | 139 kr. | okt. |
| SOFT 176 | Bucaneer | 139 kr. | okt. |
| SOFT 177 | Space Hawks | 139 kr. | |
| SOFT 178 | 3D Lunattack | 139 kr. | okt. |
| SOFT 179 | Fantasia Diamond | 139 kr. | okt. |
| SOFT 180 | Night Flight 2 | 139 kr. | okt. |
| SOFT 181 | Quack a Jack | 139 kr. | okt. |
| SOFT 182 | Journey to Centre Earth | 139 kr. | okt. |
| SOFT 183 | Stunt Rider | 139 kr. | nov. |
| SOFT 184 | Space Station | 139 kr. | nov. |
| SOFT 185 | Amsgolf | 139 kr. | |
| SOFT 186 | Roland Revenge | 139 kr. | nov. |
| SOFT 187 | Classic Adventure | 139 kr. | sep. |
| SOFT 189 | Graphics Designer | 189 kr. | okt. |
| SOFT 190 | Snooker | 139 kr. | okt. |
| SOFT 191 | 5 A Side Soccer | 139 kr. | okt. |
| SOFT 192 | Roland Hogie | 139 kr. | okt. |
| SOFT 193 | Scuba Dive | 139 kr. | okt. |
| SOFT 194 | Soccer Manager | 139 kr. | okt. |
| SOFT 195 | 3D Grand Prix | 139 kr. | okt. |
| SOFT 195 | Galactic Plague | 139 kr. | |
| SOFT 197 | Screen Designer | 189 kr. | okt. |
| SOFT 198 | Trashman | 139 kr. | nov. |
| SOFT 199 | Roland on the Run | 139 kr. | sep. |
| SOFT 901 | American Football | 158 kr. | okt. |
| SOFT 902 | Detective (Cludo) | 139 kr. | okt. |
| SOFT 903 | Stockmarked | 139 kr. | okt. |
| SOFT 909 | Splatt | 139 kr. | nov. |
| SOFT 910 | Poster Paster | 139 kr. | nov. |
| SOFT 911 | Jammin | 139 kr. | nov. |
| SOFT 912 | Pipeline | 139 kr. | nov. |

SPECIALPROGRAMMER/PROGRAMMERINGSVÆRKTØJ.

| | | | |
|---|---|---|---|
| SOFT 111 | Basic 1 | 318 kr. | |
| SOFT 116 | Devpac Assem/disassem | 418 kr. | |
| SOFT 119 | Home Bugdet | 318 kr. | |
| SOFT 153 | Amscalc | 318 kr. | |
| SOFT 154 | Amsword (easy) | 158 kr. | |
| SOFT 155 | Pascal | 595 kr. | okt. |
| SOFT 156 | Basic 2 | ? | okt. |
| SOFT 157 | Concise Basic Spec | 189 kr. | |
| SOFT 158 | Concise Firmware | 318 kr. | |
| SOFT 164 | Amsword (advanced) | 318 kr. | |

Fra ALLIGATA er der tre programmer:

| | | |
|---|---|---|
| RALL 01 | Blagger | 159 kr. |
| RALL 02 | Uncle Claude | 159 kr. |
| RALL 03 | Guardian | 159 kr. |

ANIROG leverer to. (Se testen andensteds i bladet):

| | | |
|---|---|---|
| RANI 01 | Flight Path 737 | 139 kr. |
| RANI 02 | House of Usher | 139 kr. |

English Software med et enkelt:

| | | |
|---|---|---|
| RENG 01 | Jetboot Jack | 159 kr. |

HARESOFT kommer med to:

| | | |
|---|---|---|
| RHAR 01 | Hareraiser (Prelude) | 179 kr. |
| RHAR 02 | Hareraiser (Finale) | 179 kr. |

LOTHLORIEN (Ja, det hedder de):

| | | |
|---|---|---|
| RLOT 01 | Johnny Reb | 139 kr. |
| RLOT 02 | Special Operations | 139 kr. |
| RLOT 03 | Hyperblaster | 139 kr. |

TASMAN har to programmer:

| | | |
|---|---|---|
| RTAS 01 | Tasword 2 | 279 kr. |
| RTAS 02 | Tasprint | 189 kr. |

TERMINAL til sidst med et enkelt:

| | | |
|---|---|---|
| RTER 01 | Star Commando | 179 kr. |

Det var så udvalget af software for denne gang. Så snart der dukker flere nyheder op på software-fronten vil vi naturligvis være på pletten. Vi agter desuden at teste nogle af de nye software-tilbud – så se venligst software-testen på side 19.

# Anmeldelser:

## Min utrolige AMSTRAD

Så kom den første bog på dansk til AMSTRAD. Min utrolige AMSTRAD hedder den. Det er Mogens Larsen, der har skrevet den for Garand Computer i Odense.



*Gruppen bag Garand Computer. Fra venstre: Leif Garbenfeldt, Mogens Larsen (der er forfatter til »Min utrolige AMSTRAD«. Siddende: Lena Voss, Marianne Jensen og Mogens Garbenfeldt.*

Bogen lægger ud med en gennemgang af opstillingen af computeren. Derefter lidt om brug af båndoptageren (save/load) og mulige fejl. Det næste og noget længere afsnit handler om Basic-programmering af AMSTRAD med en meget kort beskrivelse af alle funktioner i basic'en som f.eks. lyd, grafik og matematik.
I forordet til bogen gar direktøren for garand Computer skrevet, at bogen kan bruges af enhver, også uden kendskab til EDB. Det vil jeg næsten påstå er en lodret løgn.
Beskrivelsen af Basic går fra side 13 til side 47. På 34 sider skal forfatteren altså lære nybegyndere om den meget omfattende Basic. Det kan ikke lade sig gøre. Måske på 100 sider eller mere, men ikke på 34 sider. Alt er formuleret superkort, så selv en person, som har rigelig forstand på EDB, må læse det hele en ekstra gang.
AMSTRAD computeren har jo en masse features, som overhovedet ikke er nævnt, eller som man er løbet meget let hen over. Som f.eks. grafikken. Mange grafikordrer er kun gennemgået i afsnittet om nøgleord, ca. 5–10 linier pr. ordre. Dette synes jeg er ret gennemgående i afsnittet om Basic. Det giver et indtryk af, at bogen er smækket sammen på en måneds tid eller lignende.
Alligevel må jeg nok sige, at bogen kan være ganske nyttig. Men det kræver, at man har rimeligt kendskab til programmering i Basic eller COMAL. For Dem der har det, er bogen et udmærket redskab, når det gælder afvigelse fra andre Basic-funktioner o.lign. Det tilhørende afsnit om alle nøgleord i Basic med eksempler og forklaringer må siges at være meget nyttigt. Sammen med den engelske manual (som der også henvises til i bogen) kan man drage nytte af denne bog, hvis man er lidt inde i sagerne i forvejen. Er man nybegynder, skal man nok konsultere en bog i grundlæggende programmering i Basic. Prisen for denne bog (178,- kr.) må nok siges at være lidt pebret. Det giver en sidepris på 1,75 kr.!
Bogen virker lidt rå på mig. Den kunne have været noget mere gennemarbejdet og uddybet. At den er maskinskrevet og ikke fotosat må også kræve en noget rimeligere pris end 178,- kr.
Alt i alt må man vel nok sige, at har man en del kendskab til programmering og lidt svært ved at tyde den engelske manual, så er bogen Min utrolige AMSTRAD nok en »rimelig« investering.

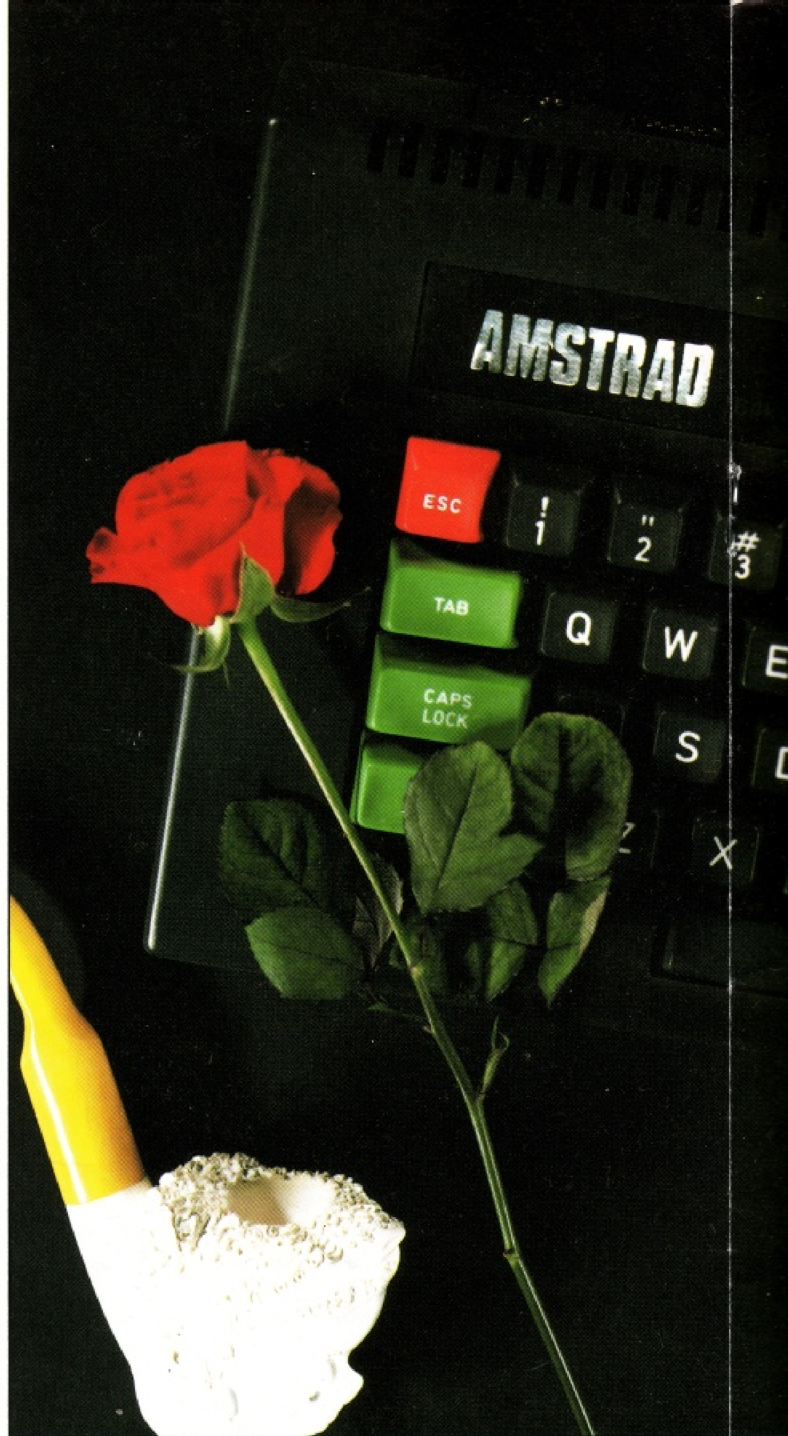
Generel bedømmelse (efter skolernes karakterer): 8(7).

*Lars Aa. Jensen*




*Bogen »Min utrolige AMSTRAD«, der fås til kr. 178,-.*

# Hjemme computerens fremtid




**Har hjemmecomputeren en fremtid i hjemmet? Er hjemmecomputeren kun legetøj? Disse og mange andre spørgsmål prøver redaktøren at besvare i denne artikel.**

Da Sinclair i sin tid introducerede ZX 80 var det lidt af en sensation. En computer alle kunne betale. Hvis man så sammenligner ZX 80 med AMSTRAD, så er man jo lige ved at dø af grin. Alle disse hjemmecomputere befinder sig i millionvis af hjem verden over. Men bliver de brugt – og til hvad bliver de brugt? En meget stor del af disse laver ikke meget andet end at spille, men nogle – især unge mennesker – programmerer også. De laver spil, kartoteksprogrammer og mange andre ting.

*Men* vil hjemmecomputeren nogen sinde blive brugt til at varetage funktioner i hjemmet på samme måde som industricomputeren gør i industrien. I USA har man efterhånden en del eksempler på computerstyrede hjem, hvor en computer varetager en masse funktioner – som f.eks. at åbne garageporten eller tænde lyset, når man mundtligt beder den om det. De computerer, der styrer den slags funktioner, er jo ikke deciderede hjemmecomputere.

Så hvad skal vi med hjemmecomputeren? Spille?

Nej, en hjemmecomputer er meget nyttig. Den kan nemlig en hel masse. Sammen med en printer er den en ideel skrivemaskine; den kan køre husholdningsregnskabet, underholde ungerne – og så kan man lære en masse af den.

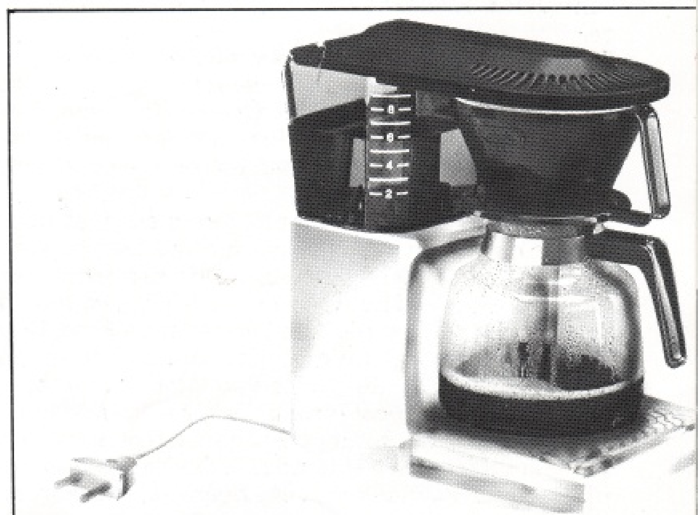
AMSTRADBLADET vil gerne være med til at gøre denne hjemmecomputer endnu mere nyttig. Men den kan jo oså styre alt muligt. Den kan tænde for kaffemaskinen på bestemte tidspunkter, tænde og slukke lys og radio, når familien tager på ferie. Den kan registrere, om der er nogen, der har ringet på døren og hvornår, de gjorde det. Den kan fortælle, om der er post i postkassen. Den kan tænde lyset udenfor, når bilen kører op gennem indkørslen. Den kan registrere, om der er nogen, der har været inde på dit værelse, mens du var i byen. Ja, den kan en hel masse ting.

AMSTRADBLADET er allerede gået i gang med at udvikle et styringssystem til CPC 464, sådan at den kan lave alle de her nævnte ting og lidt til. Er der en læser, der har en god idé til en ting, der kan kobles til styresystemet, så vil vi meget gerne høre fra denne læser.

Hjemmecomputerne er inde i en rivende udvikling, så når vi kommer til årtusindeskiftet, er der sket en masse på dette felt. Mon ikke der i mange nybygninger vil ske store forandringer. F.eks. beskyttede boliger for ældre. Jeg tror, at vi i løbet af få år vil have boliger, hvor ældre mennesker kan tale til computeren og lade den udføre deres ordrer. Ligesom man allerede er i stand til at lave kørestole, der kan udføre den handicappedes ordrer.

I fremtiden vil der være en hovedcomputer i hjemmet, og så vil de forskellige familiemedlemmer have hver deres terminal. Det vil så være muligt at kontakte hovedcomputeren pr. telefon eller pr. radio og

få oplysninger om, om der er nogen der har ringet eller om fryseren er gået i stå osv. Sådanne systemer findes faktisk allerede, men de er meget dyre og kun til brug for større firmaer. Mange dagblade benytter sig allerede af et system, hvor journalisterne har en terminal. Journalisten ringer så til redaktionens computer og indtaster sin tekst. Computeren bearbejder teksten og udskriver den, så den er klar til at blive sat op til trykning.
Vi har forestillet os, at vort styresystem skulle bygges ind i en kasse, der kan sluttes direkte til CPC 464, og at man så forbandt denne boks til ringklokken, postkassen osv. Man skulle så køre et program ind i computeren (eller lægge programmet i en integreret kreds i boksen). Programmet skulle så køre som et ur, der kan registrere ting, tænde og slukke m.m.
Der er utallige muligheder i dette system. Har du en god idé, så send den ind til os.



# Lidt om AMSTRAD

**Redaktøren har kigget nærmere på AMSTRAD og dens baggrund.**



For få år siden var AMSTRAD et firma, der lavede hifi udstyr i et pænt og funktionelt design, som alle kunne betjene, bruge og betale.
Disse standardkrav har AMSTRAD ført videre i deres nystartede produktion af computere. Som AMSTRAD's øvrige produkter er computerne nemme at betjene, har et godt og praktisk design og indeholder en stor mængde kvalitet. Alt dette til en pris som alle kan betale.
Maskinen vil helt klart blive en meget skarp konkurrent til de computere, der allerede findes på markedet, f.eks. Spectrum og Comodore 64. Dette skyldes bl.a., at AMSTRAD tilbyder en stor fleksibilitet og mange faciliteter. Især bør fremhæves den minimerede risiko for »kabelsalat«. Man sætter monitoren til stikkontakten og kobler den til computeren. Der er altså ingen løs kassettestation og heller ikke en løs strømforsyning. Kravet til denne nemme betjening/montering er opfyldt til mindste detalje.
AMSTRAD's diskettestation leveres med CP/M, hvortil der findes utallige programmer til mange formål.
Computerens »hjerne«, Z80A, er meget anvendt verden over, og det forklares af den meget avancerede teknik, der her er blevet brugt for at give computerens vigtigste del den størst mulige kvalitet og fleksibilitet. Den store anvendelse er også skyld i, at der findes et hav af faglitteratur om maskinprogrammering. Dette store og spændende område vil vi naturligvis vende tilbage til i et senere nummer.

*AMSTRAD – en ny stærk og fleksibel computer på det danske marked*

En anden af AMSTRAD's store fordele er, foruden et stort og praktisk tastatur, et numerisk tastatur på CPC 464 og desuden fritsiddende cursortaster. Der findes endnu ingen anden maskine på markedet, der kan byde på netop disse praktiske faciliteter. Oven i dette er AMSTRAD i besiddelse af den største enter-tast der endnu er set.
Dette nye vidunder af en computer vil blive en Comodore-dræber og en Mimotec-dræber, fordi AMSTRAD har set på alle andre computere, vurderet deres fordele og ulemper og lært af deres fejl.
Når man tager alt i betragtning (kvalitet, design, pris m.m.), kan man hurtigt se, at CPC 464 ikke kan blive bedre. Derfor er der til slut kun én ting, der skal siges: Et stort til lykke til Dem, der har anskaffet sig en AMSTRAD – og et stort: KØB DEN!! til dem der endnu ikke har opdaget de store muligheder i denne til mirakelmaskine.

# Software konkurrence

## AMSTRADBLADET udlodder præmier til de tre bedste programmer



Har du lavet et program til AMSTRAD CPC 464, så prøv at sende det ind til os. Programmet må være kort eller langt, spil eller seriøst, i Pascal eller Basic – eller måske maskinsprog. Altså lige hvad du har lyst til, bare det er CPC 464.
Alt hvad du skal gøre, er at sende os et bånd eller en udskrift (helst et bånd).

Vi har naturligvis fundet nogle flotte præmier til de heldige vindere.

**1. præmie:**
1 joystick, 10 databånd og 1 rensebånd.

**2. præmie:**
1 joystick.

**3. præmie:**
10 databånd.

Som du kan se, er det bare med at komme i gang. For at kunne deltage i konkurrencen skal vi have dit program inden den 10. januar 1985. Du skal sende det til den sædvanlige adresse:

**AMSTRADBLADET**
Hovedgårdsvej 4
8600 Silkeborg

– og mærk kuverten: Programkonkurrence.

Amstrad Bladet
Hovedgårdsvej 4
8600 Silkeborg

# Køb, salg og bytte

Her er endnu et af de mange gode AMSTRAD-tilbud til vore læsere.
Der er tale om en rubrik, hvor private kan annoncere om computertilbehør af enhver art. Hvad enten der er tale om køb, salg eller bytte. Har du noget, du gerne vil sælge, eller mangler du noget til din computer, så er det bare med at komme i gang.

Prisen for en sådan annonce er

**25,- kr. for 40 ord.**

Husk at opgive navn, adresse og eventuelt telefonnummer.

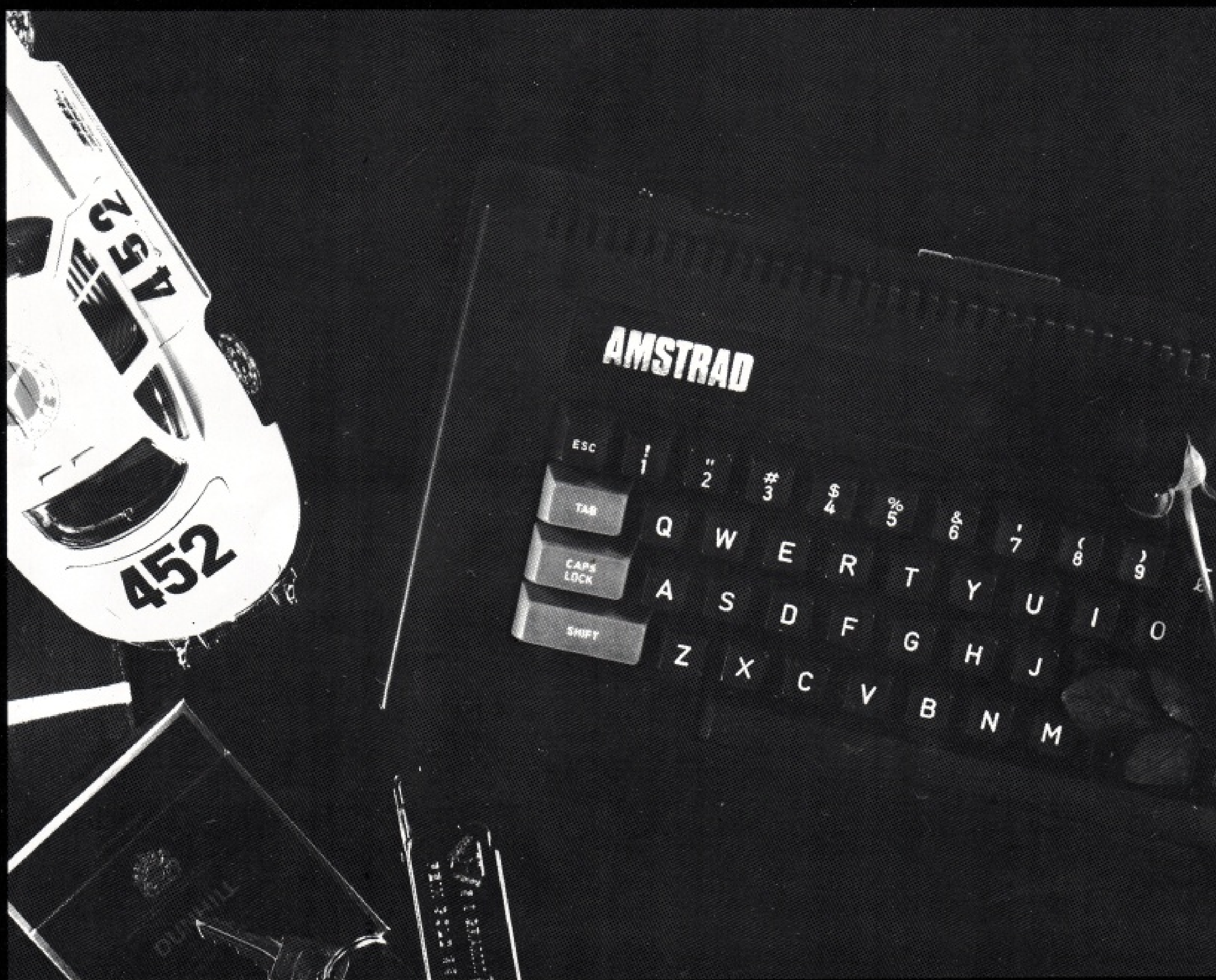
Alle henvendelser vedrørende denne rubrik skal ske til den sædvanlige adresse:

**AMSTRADBLADET**
Hovedgårdsvej 4
8600 Silkeborg

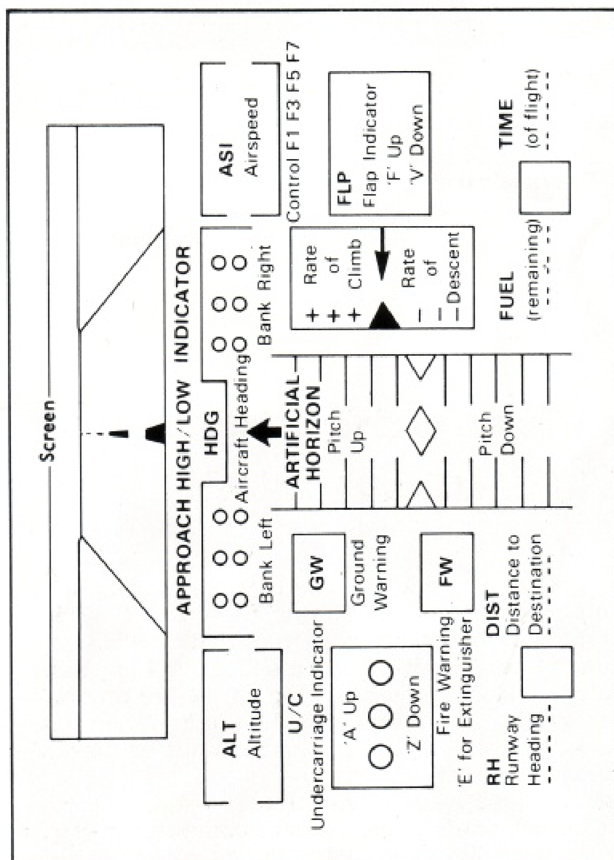
Husk desuden at mærke kuverten: Køb/salg.

# TEST

**Vi tester blandt andet Flight Path 737 og Admiral Graf Spee.**



# Flight Path 737




*Her ses spil fra AMSOFT.*

Flight Path 737 er et flysimulationsprogram. Man skal lette med sin Boing 737, krydse en bjergkæde af varierende højde og igen lande maskinen. Der er 6 sværhedsgrader fra first solo (første solotur) til testpilot. På den første tur er der ingen motorbrande eller sidevind, men på de andre sværhedsgrader figurer disse ret ofte under flyveturen. Man bruger både joystick og tastaturet. Dog er det muligt at benytte cursorpilene på tastaturet som joystick, men det er ret upraktisk. Mens man flyver er der bare en masse ting at holde øje med: landingshjul, fart og højde er bare nogen af de ting, der kan nævnes. A slår landingshjulene op, Z slår dem ned. Tallet 7 sætter farten på 20 knob, 4 op med 10 knob. Tallene 1 og 0 sætter den ned med henholdsvis 10 og 20 knob. Når man letter, ser man landingsbanen blive kortere og kortere foran sig, og når man flyver over bjergene, ser man dem nærmest foran sig. Under landingen dukker banen så op igen. Dette er alt, hvad der er af grafik, så den er jo ikke overvældende. Lyden under flyvningen er motorstøjen, der stiger og falder i takt med farten. Og det er jo heller ikke overvældende.
Derimod spiller computeren en melodi imellem flyvningerne, og det gør den fantastisk godt. Det er harmonikamusik, som leder tankerne hen på en lille hyggelig fransk café. Dette stykke musik viser, at CPC 464's lyddel er så god, som det er blevet lovet. Dette forklarer også min mærkelige bedømmelse i skemaet. 8 for lyden under flyvningen og 10 for lyden imellem. Når man først vænner sig til, hvor de forskellige betjeningsgreb sidder, så er det forholdsvis let at flyve (i hvert tilfælde på de lave sværhedsgrader). Når man er landet (hvis det lykkes), fortæller computeren lidt om, hvordan man klarede sig, hvor lang tid det tog, og hvor mange points man fik. Programmet kræver en del øvelse, og 6. sværhedsgrad vil aldrig blive for let, så jeg tror ikke, at man taber interessen for dette program. Alligevel kunne jeg godt have brugt lidt mere afveksling. F.eks. behøvedes det jo ikke at være bjerge hver gang og vel heller ikke samme landingsbane. Men for 139,- kr. kan man jo heller ikke forlange et program, der bare kan det hele. Så er du interesseret i et spil, hvor man ikke skal skyde efter uhyrer og raketter hele tiden, så er det her måske noget for dig. Flight Path 737 er lavet af ANIROG software.

| FLIGH PATH 373 | |
|---|---|
| Lyd | 8/10 |
| Grafik | 8 |
| Originalitet | 7 |
| Betjeningsvenlighed | 7/8 |
| Fængslende | 9 |
| | |
| Pris/kvalitet | 8 |
| Generel bedømmelse | 8 |




# Admiral Graf Spee

Graf Spee var et tysk lommeslagskib under 2. verdenskrig. Du er kaptajn om bord og skal opsøge fjendtlige skibe i Atlanterhavet. De fjendtlige skibe viser sig som en meget kort blinkende pixel på skærmen. Når man så har fundet et skib, trykker man på

s for »search« (søgning), og hvis man har ramt rigtigt, skifter skærmbilledet til udsigten fra broen. Under skærmbilledet får man at vide, i hvilken retning målet ligger, og det er så op til en selv at sejle dertil. Når man møder skibet, som kan være en hurtiggående torpedobåd, fragtskib eller krydser eller måske noget helt fjerde, så gælder det selvfølgelig om at sænke dette skib. Dette gøres lettest ved hjælp af torpedoer eller kanonild. Det fjendtlige skib kan jo også åbne ild mod dig, og et sødt lille tal over skærmen gør opmærksom på, hvor mange procent af skibet, der er skadet.
Af andre ting, man kan se på skærmen, kan nævnes: hastighed, brændstof, kurs, position – og hvor mange kugler og torpedoer der er tilbage. Programmet er meget realistisk. Braget fra nedslagene kommer først lidt efter man har skudt, og man skal ramme et vist antal gange og steder for at få det fjendtlige skib ødelagt.
Man kan styre skibet ved hjælp af tallene på det numeriske tastatur, 8 retninger i alt. Man fyrer på knappen g kanonerne og t for torpedo. Man kan ikke bruge et almindeligt joystick, da skibet kan styres i 8 retninger, men det mærker man ikke, da spillet ikke er »actionpræget«. Når computeren så synes, man har spillet nok, så stopper den og fortæller, hvor mange point man fik – og hvis det gik godt, at man er blevet udnævnt til admiral. Gik det skidt, får man at vide, at man burde begå selvmord, før SS får fat i én, eller at man skulle flygte til Sydamerika.
Lyden er ikke overvældende, men dog acceptabel. Grafikken er ganske god, specielt tegninger af skibene, imellem spillene er meget flotte. Også dette spil er for dem, der gerne vil tage den lidt med ro.
Så har du 139,- kr., som er en ganske rimelig pris, og har du lyst til at sejle rundt på Atlanterhavet, så skulle du prøve dette spil.




| ADMIRAL GRAF SPEE | |
|---|---|
| Lyd | 8 |
| Grafik | 9 |
| Originalitet | 8 |
| Betjeningsvenlighed | 9 |
| Fængslende | 8 |
| | |
| Pris/kvalitet | 8 |
| Generel bedømmelse | 8 |

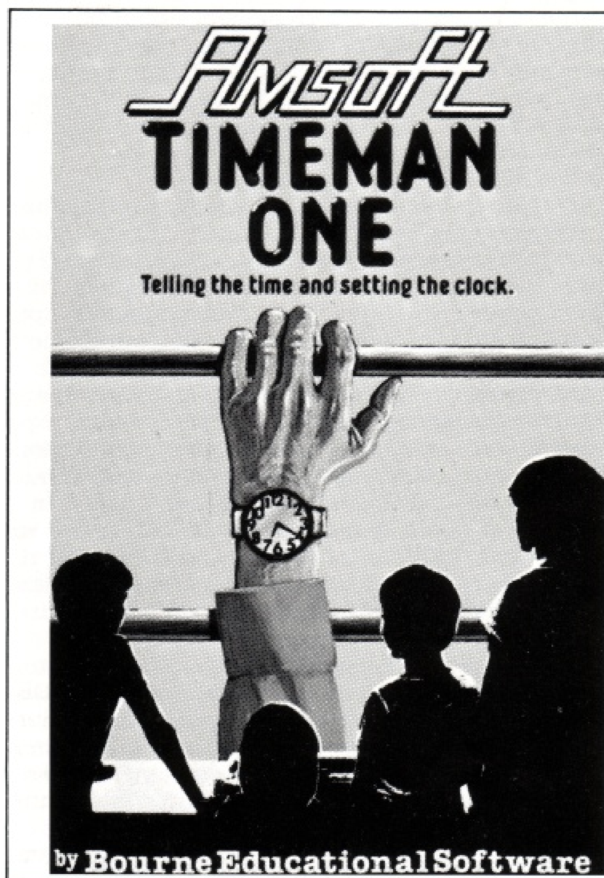
# Timeman one and Timeman two

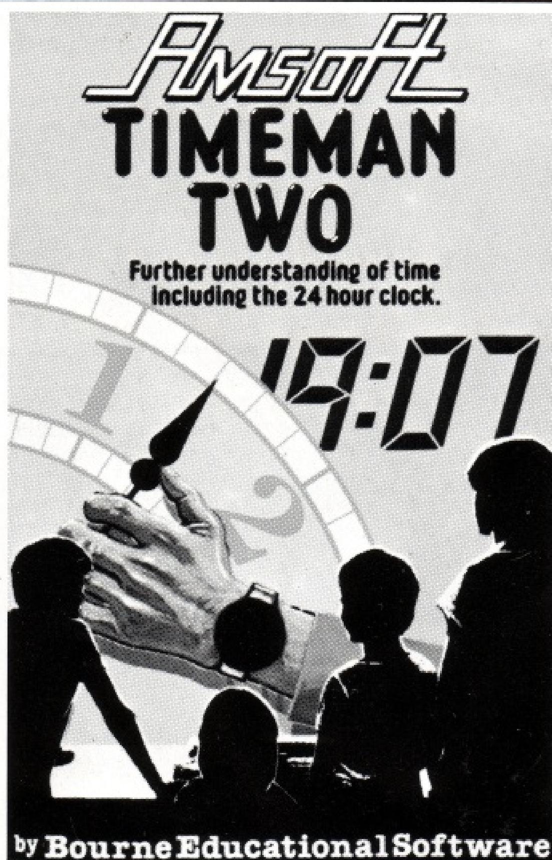
Timeman one and Timeman two er to undervisningsprogrammer fra Bourne Software. Programmerne er beregnet for børn mellem 4 og 9 år. Timeman one lærer dem klokken mellem 1 og 12 og Timeman two klokken mellem 1 og 24. Begge programmer indeholder en menu med 8 punkter, hvor man kan vælge forskellige emner som minutter, timer eller kontrollere resultaterne.
Lad os tage Timeman one først.
I Timeman one kan man fortælle computeren et helt klokkeslet, eller hvor mange minutter over et givet tidspunkt, klokken er. En lille mand kravler op ad en stige, hvis man svarer rigtigt, og kravler ned, hvis det er forkert. Når denne lille mand når toppen, spiller computeren en flot fanfare, men når han bunden, så vender man tilbage til menuen. Computeren kan også definere et klokkeslet, og så skal man udpege dette tidspunkt ved at flytte viseren. Punkt nr. 8 på menuen hedder »Set minute interval«, og der kan man vælge, om computeren skal spørge om 5 minutters intervaller eller om 1 minuts intervaller. Punkt nr. 7 hedder »Look up monitor results«. Der kan man se sine svar, plus det rigtige svar, og hvor lang tid det tog. Svarer man forkert på spørgsmålene, viser computeren først det forkerte svar på uret og efter et tryk på space det rigtige svar.
I Timeman two er fremgangsmåden cirka den samme, men begreberne er udvidet en hel del. F.eks. skal man svare i både timer og minutter, ikke kun en af delene, som man gjorde i Timeman one. Desuden kan man i Timeman two også vælge at arbejde med 24 timers intervaller. F.eks. skriver computeren 4:33, så skal man stille viserne, så det passer, og samtidigt holde øje med, om det er AM eller PM. (AM = 1-12, PM = 13-24). Punkt 7 og 8 er de samme som i Timeman one. Grafikken er også den samme, og for at det ikke skal være løgn, så er lyden også den samme. Det er bl.a. derfor, vi anmelder disse to programmer sammen og benytter samme skema til karaktererne.
Grafikken er ikke særlig afvekslende, men den der er, er ikke helt dårlig. Nøjagtig det samme gælder lyden. Lidt men godt. Jeg savner meget afveksling, og jeg har lidt på fornemmelsen, at mindre børn hurtigt vil løbe træt. I undervisningsøjemed må jeg sige, at programmerne faktisk kun kan bruges, når

forældrene er til stede.
Teksten er jo på engelsk, så et barn mellem 4 og 9 år har ikke en redelig chance for at forstå noget som helst. Danske skolebørn lærer jo ikke engelsk før i 5. klasse.
Køber man disse to programmer (139 kr. pr. stk.) til sine børn, så må man være indstillet på at hjælpe dem hele tiden. Til gengæld har børnene en chance for at lære klokken på en skæg måde. Alle børn i alderen 4–9 år vil jo elske at få lov til at sidde og trykke på knapperne.
Der følger en ret omfattende vejledning med til programmerne m(på engelsk), så det skulle være muligt at sætte sig ordentligt ind i, hvordan programmerne virker. Vel og mærke hvis man kan engelsk.
Programmerne kunne udmærket være kortet ned til ét program, så ville prisen også have været lidt rimeligere. Alt i alt må man vel sige, at har man den fornødne tid til at hjælpe ungerne, så har man her en meget skæg måde at lære klokken på. Et alvorligt minus er selvfølgelig, at børnene ikke kan læse computerens kommentarer og især spørgsmålene, men hvem ved, måske er der én, der laver en dansk udgave en anden god gang. Så vil vi selvfølgelig meget gerne teste det i bladet . . .

| TIMEMAN ONE AND TWO | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Lyd | 8 |
| Vejledning | 8 |
| Fængslende | 7/8 |
| Betjeningsvenlighed | 8 |
| Velegnet til formålet | 8 |
| Pris/Kvalitet | 7 |
| Samlet indtryk | 7 |
| | |

*Her ses de to testede spil fra AMSOFT's lange liste*



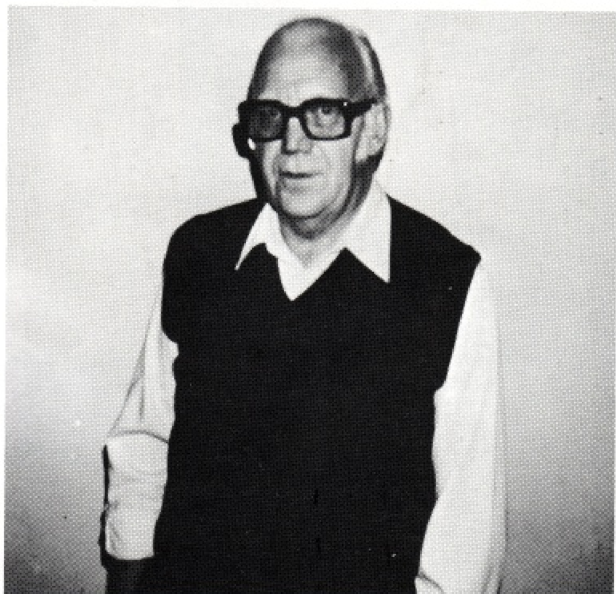
# Teknisk Brevkasse





# AMSTRAD-service til alle vore læsere

Har du et problem med din computer, så spørg os. Vi mener at være i stand til at svare på de fleste af dine spørgsmål – og hvis ikke, så er der garanteret en anden læser, der er i stand til det. Du kan spørge om alt, hvad enten det drejer sig om programmering eller optimal udnyttelse af dit tilbehør.
Vores ekspert i programmering er F. Fibæk Laursen,



der er en af Silkeborgs førende undervisere i EDB. Han vil desuden snart udgive et omfattende undervisningsmateriale vedrørende COMAL-80. F. Fibæk Laursen er meget interesseret i CP/M og skulle derfor også være i stand til at hjælpe de kommende ejere af de nye spændende diskettestationer.
Alle spørgsmål til os skal være forsynet med navn, adresse og evt. abonnementsnummer (se bagsiden af bladet).
Ønsker du at være anonym, så er det også muligt. Det er desværre ikke muligt at sende et privat svar til alle spørgere, men vi vil bestræbe os på at bringe alle spørgsmål i bladet, så vidt det er muligt.

Send dine spørgsmål til:

**AMSTRADBLADET**
Hovedgårdsvej 4
8600 Silkeborg

– og mærk kuverten: Teknisk Brevkasse.

-Næste nr af

Amstrad

# AMSTRADBLADET

**NÆSTE NUMMER AF AMSTRADBLADET:**
**AMSTRADSKOLEN.**
**Vi starter fra bunden og bliver langsomt mere og mere avancerede.**
**Den bedste læserartikel.**
**Hvem bliver den heldige?**
**De tre bedste programmer.**
**AMSTRAD-service:**
**Køb/salg rubrik · Teknisk brevkasse ·**
**Vi håber at være klar med en test af diskettestationen og printeren.**

# ABONNÉR PÅ AMSTRADBLADET!

**Du er nu den heldige ejer af en AMSTRAD computer. En maskine med masser af muligheder (hvis den udnyttes korrekt). En stor hjælp i denne sammenhæng vil være AMSTRADBLADET, som giver dig mulighed for at være i kontakt med andre AMSTRAD ejere, få nyheder om tilbehør, software og meget andet.**

**AMSTRADBLADET udkommer 6 gange om året og udgives af professionelle og computerentusiaster i skøn forening...**

**Kom et skridt videre med din computer**

**ABONNÉR PÅ AMSTRADBLADET**






*AMST*